

Proyecto 4  
**Central de Préstamos de la Universidad**  
**Estudiantes**  
**Juan Esteban Diaz Ronderos**  
**Stanley José Monterroza Pérez**  
Entrega N°3

## 2.1

ENTIDAD : 1. ACTUALIZACION de base de recursos :  
2. CODIGO ESTUDIANTE  
3. CODIGO del RECURSO  
4. RENTABILIDAD  
5. REGISTRO del ESTUDIANTE

DESCRIPCION : 1. VERIFICAR los recursos que se encuentren disponibles y recurso que se encuentra prestado, poder visualizar su fecha de devolucion  
2. El ESTUDIANTE se IDENTIFICA por su CODIGO, que es UNICO por el cual se IDENTIFICA para el PRESTAMO del RECURSO  
3. CUALQUIER tipo de recurso de la UNIVERSIDAD, debe tener un CODIGO, aparte de su nombre, esto para ver su disponibilidad o en dado caso ser registrado  
4. Asegurar que el ESTUDIANTE pueda ver y verificar el tipo de recurso, con todas sus REGULARIDADES IMPUESTAS por la UNIVERSIDAD como por ejemplo : MONTO, PLAZO, ETC.  
5. El ESTUDIANTE debe estar registrado en la aplicacion para obtener su CODIGO, ya que si el ESTUDIANTE NO esta registrado NO se le PRESTARA NINGUN recurso

## 2.2

1. Nombre : CODIGO del RECURSO  
VALORES posibles : INGRESE CODIGO de 7 digitos del RECURSO disponible

TIPO de DATO C++ : (INT) NOS AYUDARA ALMACENAR los numeros que ingresemos

2. Nombre : CODIGO ESTUDIANTE  
VALORES posibles : INGRESE CODIGO de 11 digitos  
TIPO de DATO C++ : (INT) como es un tipo de DATO ENTERO (INT) NOS AYUDARA ALMACENAR esos DATOS

3. Nombre : Nombre del RECURSO  
VALORES posibles : INGRESAR el nombre del recurso que se PRESTARA  
TIPO de DATO C++ : (STRING) NOS AYUDARA ALMACENAR la INFORMACION del RECURSO, ya que ALMACENA CARACTERES.

## 2.3

